

SI UD. PASA SUS VACACIONES...



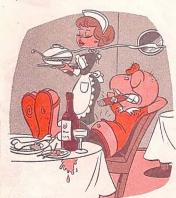
EN LA PLAYA:

"Adquirirá un hermoso tono de churrasco polta que le Impedirá dormir en las noches, a menos que se eche un fambor de manieca encima... además, cada vez que lo salude un amigo, gritará más que mariachi quebrado..."



EN EL CAMPO:

"Podrá conocer toda la fauna de mosquitos, arañas, alcaranes, abejas, etc., convirtiéndose en un experto en venenos de todo tipo y andará más hinchado que chichargón de ballena..."



EN LA CIUDAD:

Como viudo de verano, es imposible tomar una siesta con la barriga inflada a punto de reventar... Y si se logra pegar los ajos, horribles pesadillas, similares al Dellirum Tremens, nos persiguen a consecuencia de los excesos del tinto y del otro.



EN LA OFICINA:

¡Aach, qué ricocol Ya pasarán las terribles vacaciones y podrá regresar a su trabajo a reponerse y disfrutar a sus anchas de sus acostumbradas y verdaderas siestos ¡Aaaah! ¡Por fin!































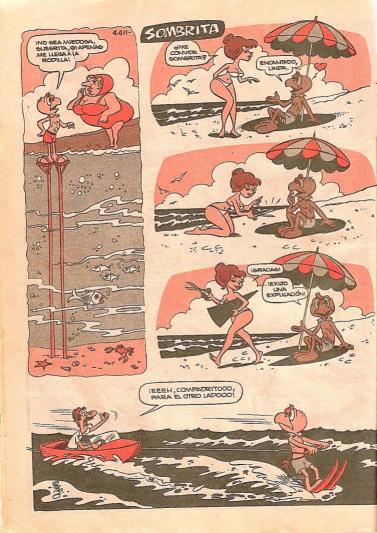






























- ... Una choza chica en Capri... que una chica caprichosa.
- ...Las acciones de la vaca... que las vacaciones.
- ...La marquesa Dina... que la dinamarquesa.
- ...Un asno que dura... que un durazno.
- ...La edad de Susy... que la sucledad.

- ...Dedicarse a almacenar... que dedicarse a cenar con
- Zapatos "Luis Tres"... que te "luistre" los zapatos.
 - ...Del ring vino... que el vino del Rhin.
 - ...Un león en la cama... que un camaleón.
 - ...El paso del azar... que el zarpaso.
 - ...Un baide de whisky... que un whisky de baide.





















































"EL CUERPO HUMANO TIENE UN 70% DE AGUA...
POR LO TANTO QUEDA UN 30% PARA ECHARLE DEL
TINTO Y DEL OTRO"...

"EL CUERPO HUMANO TIENE UN 70% DE AGUA...
ASÍ QUE MANTENGA SUS LLAVES BIEN CERRADAS"..
EN UN TIEMPO, EL MUNDO ERA SOLO AGUA, PERO
DESPUES LE "ECHARON TIERRA AL ASUNTO"...





























4.437-



































































































































































































CÁNDOR BABÁ y los 40...

























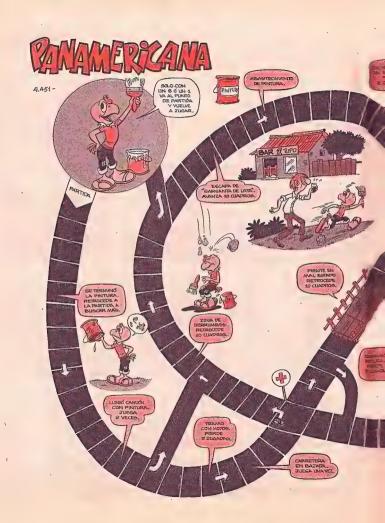






















































































































































































































































AHORA TODOS AL AVIÓN. ICARRERA, MAAARI









































































































































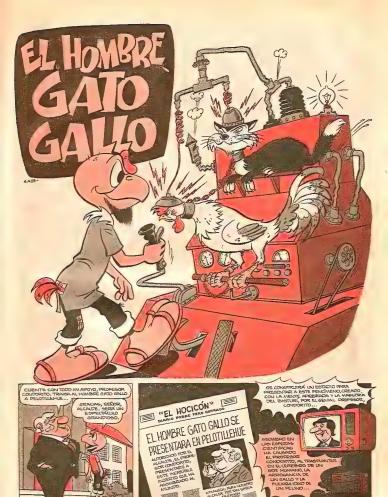














































































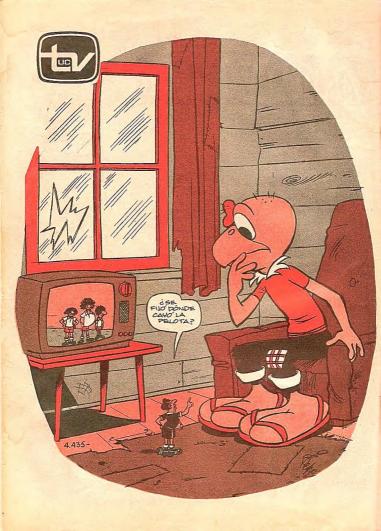












Tungo PANAMERICANA A454 Mientres Conduito descripsoba al pintar la Panamericana, inver

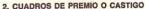
Mientras Condorito descansaba al pintar la Panamericana, inventó un luego que aquí se lo presentamos a ustedes.

Pueden participar dos o tres jugadores. Si el grupo es más numeroso, tienen que comprar más revistas... Y ahora, lean cuidadosamente los instrucciones:

- Recorta las fichas que aparecen en esta página, disponiendo de una para cada jugador, además de un dado.
- El juego consiste en recorrer la Panamericana salvando los obstáculos que se presentan a lo largo de la ruta.
 Te exollocaremos los elementos del juego:

1. PARTIDA

Para pasar al cuadro de partida, es necesarlo lograr un 6 o un 1 al lanzar el dado. Enseguida, el jugador volverá a lanzar para inicia su recorrido, avanzando el número de cuadros que indique el dado.



A través del recorrido, existen cuadros que llevan una instrucción especial, que puede hacer avanzar o retroceder en la rufa. Si tu ficha cae en ellos, deberás cumplir con lo que allí se señale, antes de lanzar el otro jugador.

3. DESVIOS

Hay caminos cortos de desvío que cambiarán tu ruta normal, ganando recorrido en unos casos o retrasándote en otros. Si tu ficha cae en cuadro de desvío, la ubicarás siguiendo la flecha, al término del desvío.

4. CRUCES

Existen tres cruces de la carretera, señalizados como fales, los que llevan dos números. Si el dado indica uno de estos números, deberás seguir el camino de la flecha. En caso contrario, seguirás la ruta normal.

5. REGRESO AL PUNTO DE PARTIDA

Si caes en un cuadro que indique el regreso a la partida, esperarás tu turno para jugar, pero no es necesario tener un ó o un 1 para ayanzar nuevamente.

6. JUGAR DOS VECES O REPETIR

En estos casos, avanzarás el total de cuadros igual a la suma de ambas jugadas.

7. LLEGADA

La llegada al término de la Panamericana deberá obtenerse lanzando un número exacto de cuadros que faiten para llegar. Si el número del dado es mayor, retrocede la diferencia. Ejemplo:

Te faltan tres cuadros para el final y obtienes un cinco en el dado. Avanzarás tres y retrocederás en la ruta los otros dos cuadros.

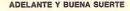














¡Ya estamos aquí!



